

## **SKRIPSI**

### **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD* *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI SDN 38 MATARAM**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
2020/2021**

## HALAMAN PERSETUJUAN

## SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD*  
*PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV  
DI SDN 38 MATARAM**

Telah memenuhi syarat dan disetujui  
tanggal, 10 Agustus 2020

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

  
Pembimbing I  
Hafaturrahmah, M.Pd  
NIDN. 0804048501

  
Dosen Pembimbing II  
Sintayana Muhandini, M.Pd  
NIDN. 0810018901


Hafaturrahmah, M.Pd  
0804048501

Menyetujui:

Sintayana Muhandini, M.Pd  
NIDN. 0810018901

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Ketua Program Studi,

  
Hafaturrahmah, M.Pd.  
NIDN. 0804048501

## HALAMAN PENGESAHAN

## SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD*  
*PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV  
DI SDN 38 MATARAM**

Skripsi atas nama Wilda telah dipertahankan di depan dosen penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, 12 Agustus 2020

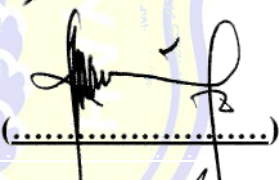
## Dosen Penguji

1. Haifaturrahmah, M.Pd  
NIDN. 0804048501

(Ketua)



2. Sukron Fujiaturrahman, M.Pd (Anggota I)  
NIDN. 0827079002



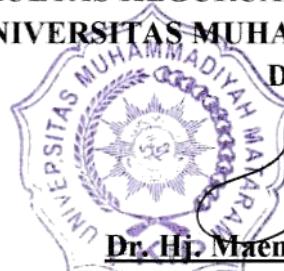
3. Nursina Sari, M.Pd (Anggota II)  
NIDN. 0825059102



Mengesahkan:

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

Dekan,



Dr. Hj. Maemunah, S.Pd., MH  
NIDN.0802056801

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa.

Nama : Wilda

Nim : 116180085

Alamat : Pagesangan Indah

Memang benar skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 38 Mataram” adalah asli karya saya sendiri dan belum pernah di ajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dalam penelitian saya sendiri tanpa bantuan dari pihak lain, kecuali arahan pembimbing.

Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacuh sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggungjawabkan, termasuk bersedia meninggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar tanpa tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram 22, Juli 2020



WILDA

Nim 116180085





## UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

### UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat

Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906

Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [upt.perpusummat@gmail.com](mailto:upt.perpusummat@gmail.com)

### SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : WILDA  
NIM : 116180085  
Tempat/Tgl Lahir : Dampu, 01-07-1999  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp/Email : 085 333 783 568  
Jenis Penelitian : ☒ Skripsi ☐ KTI ☐ S1.....

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengaruh Penggunaan Media Crossword Puzzle  
terhadap Hasil Belajar Siswa <sup>kelas IV</sup> Di SDN 38 Mataram.....

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 02 - September 2020

Penulis



NIM. 116180085

Mengetahui,

Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.

NIDN. 0802048904

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

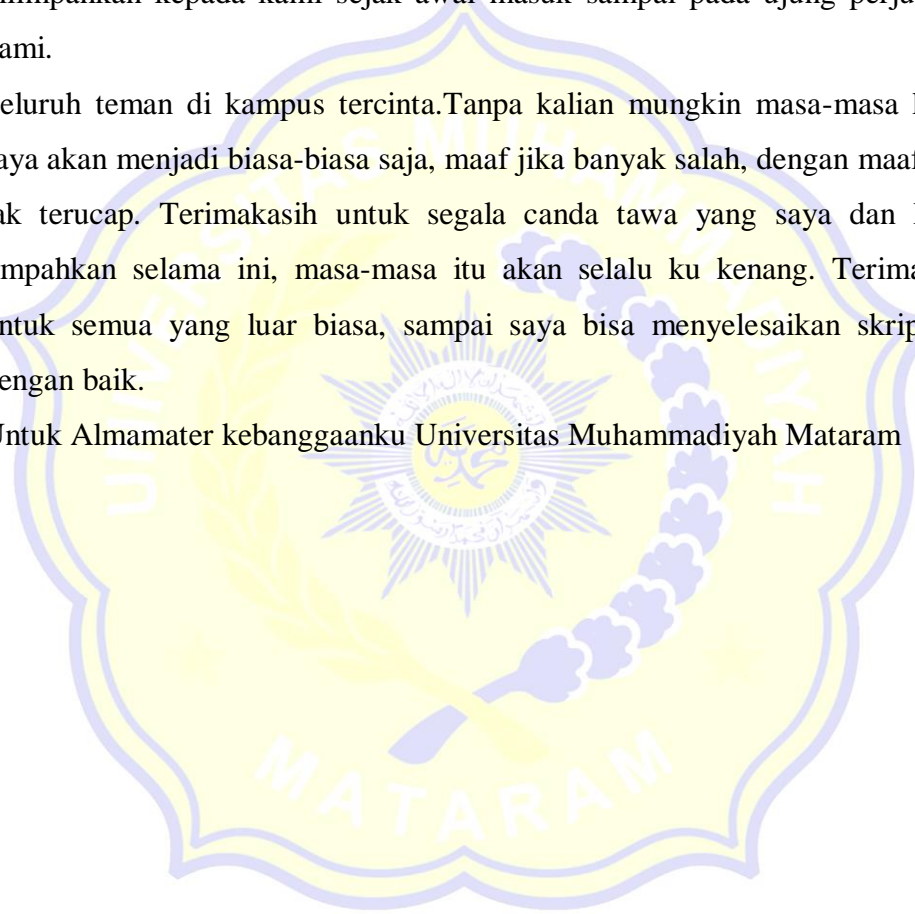
Tetaplah bersama Allah dalam keadaan apapun, dalam suka atau duka. Tetaplah libatkan Allah, kesuksesan mu, kecerdasan akal mu, itu semua campur tangan sang pencipta. Tetaplah bersama Allah, sesulit apapun hidup mu dan sepahit apapun langkah mu jangan pernah tinggalkan Allah ta'ala, dan jangan pernah tinggalkan orang-orang baik disekitar mu.

### **PERSEMBAHAN**

1. Alhamdulillah ku panjatkan kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan juga kesempatan dalam menyelesaikan tugas akhir saya dengan segala kekurangannya. Segala syukur ku ucapkan kepadamu Ya Rabb, karena sudah menghadirkan orang-orang berarti disekeliling saya. Yang selalu memberi semangat dan doa, sehingga skripsi saya ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Ayahanda dan Ibunda (Sirajuddin AR dan Siti Aminah) tercinta dan tersayang. Apa yang saya dapatkan hari ini, belum mampu membayar semua kasih sayang, kebaikan, keringat dan juga air mata bagi saya. Terimakasih atas segala nasehat, doa yang selalu kalian panjatkan untuk saya. Terimakasih atas segala dukungan kalian, baik dalam bentuk materi maupun moril. Karya ini saya persembahkan untuk kalian sebagai wujud rasa terimakasih atas segala pengorbanan dan jerih payah kalian, sehingga saya dapat menggapai cita-cita. Kelak cita-cita saya ini akan menjadi persembahan yang paling mulia untuk Ayah dan Ibu, dan semoga dapat membahagiakan kalian.
3. Abang-abang ku (bang Ibrol, bang Boli, dan bang Anshar) terimakasih atas segala nasehat dan dukungannya, kak Sismin terimakasih atas segala nasehat, kesabaran, dukungan, motivasi, dan segala sesuatu yang sudah merepotkan dan menyusahkan dirimu., kaka-kaka ipar, dan ponaan-ponaan tersayang , terimakasih untuk segala nasehat dan dukungannya. Bagiku kalian adalah

yang segalanya. Semoga awal dari kesuksesan saya ini dapat membanggakan kalian.

4. Kepada Ibu Haifaturrahmah dan Ibu Sintayana Muhardini selaku dosen pembimbing saya, yang paling baik dan senantiasa mengarahkan saya. Terimakasih atas bantuannya, nasehatnya, dan ilmu yang selama ini dilimpahkan pada saya dengan rasa tulus dan ikhlas. Dan kepada seluruh dosen Pgsd Ummat, terimakasih atas segala nasehatnya, ilmu yang selama ini dilimpahkan kepada kami sejak awal masuk sampai pada ujung perjuangan kami.
5. Seluruh teman di kampus tercinta. Tanpa kalian mungkin masa-masa kuliah saya akan menjadi biasa-biasa saja, maaf jika banyak salah, dengan maaf yang tak terucap. Terimakasih untuk segala canda tawa yang saya dan kalian limpahkan selama ini, masa-masa itu akan selalu ku kenang. Terimakasih untuk semua yang luar biasa, sampai saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Untuk Almamater kebanggaanku Universitas Muhammadiyah Mataram



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayahnya dan tidak pula penulis haturkan sholawat serta salam atas junjungan nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang dan sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 38 Mataram”**

Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar serjana PGSD pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih:

1. Bapak Dr. Arsyad Abd Gani, M.Pd, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Ibu Dr. Hj. Maemunah, S.Pd, M.H selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku ketua program studi PGSD.
4. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd, M.Pd selaku pembimbing ke I (pertama)
5. Ibu Sintayana Muhardini, M.Pd selaku pembimbing ke II (kedua)
6. Kedua orang tua, sahabat, dan pihak-pihak lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.



Diharapkan, skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak. Selain itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca sekalian agar skripsi ini bisa lebih baik lagi.

**Mataram, Juli 2020**

**WILDA**  
**NIM. 116180085**



Wilda. 2020. “**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 38 Mataram** “.Skripsi. Mataram: Unniversitas Muhammadiyah Mataram.

**Pembimbing 1 : Haifaturrahmah, M.Pd**

**Pembimbing 2 : Sintayana Muhardini, M.Pd**

### **ABSTRAK**

Media pembelajaran *Crossword Puzzle*. *Crossword Puzzle* merupakan suatu media yang memungkinkan siswa untuk berpikir lebih kreatif untuk memasukkan huruf sehingga menjadi kata sesuai panjang yang telah tersedia. Rumusan dari penelitian ini adalah bagaimanakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada kelas IV di SDN 38 Mataram. Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen, sampel digunakan adalah 30 peserta didik terdiri dari kelas IV A 15 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan IV B 15 peserta didik sebagai kelas kontrol, sedangkan teknik pengumpulan data yaitu observasi, test dan dokumentasi. Uji coba instrument yang digunakan adalah uji validitas, uji reabilitas, uji tingkat kesukaran soal, dan uji daya pembeda soal, sedangkan analisis data menggunakan uji normaitas, uji homogenitas dan uji t dengan menggunakan rumus independen *samplet-test*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SDN 38 Mataram, yang dibuktikan dengan hasil uji hipotesis dimana  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $8,661 > 2,048$   $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Artinya ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020. Data ini didukung dengan perbandingan nilai rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih besar dari kelas control yaitu  $83,53 > 65,33$ .

**Kata Kunci:** Media pembelajaran *Crossword Puzzle*, Hasil belajar siswa

**Wilda. 2020. "The Effect of Using Crossword Puzzle Learning Media on the Learning Outcomes of Class IV Students at SDN 38 Mataram". Essay. Mataram: Muhammadiyah Mataram University.**

**Advisor 1: Haifaturrahmah, M.Pd**  
**Supervisor 2: Sintayana Muhardini, M.Pd**

### **ABSTRACT**

Crossword Puzzle is a medium that allows students to think more creatively by entering letters, and then become words according to the available length. The formulation of this study is how the influence of using Crossword Puzzle learning media on student learning outcomes at grade IV in SDN 38 Mataram. This research method is experimental research; the sample was 30 students consisting of class IV A 15 students as the experimental class and IV B 15 students as the control class. The data collection techniques were observation, test, and documentation. The test instrument used was the validity test, the reliability test, the difficulty level test, and the distinguishing power test. In contrast, the data analysis used the normality test, the homogeneity test, and the t-test using the independent sample of the t-test formula.

The results of this study indicate that there is a significant effect on the use of Crossword Puzzle learning media on student learning outcomes in thematic learning for class IV SDN 38 Mataram. It is proved by the results of hypothesis testing where  $t\text{-count} > t\text{-table}$  is  $8,661 > 2,048$   $H_0$  rejected  $H_a$  accepted. It means that there is a significant effect of using the Crossword Puzzle media on the learning outcomes of fourth-grade students at SDN 38 Mataram in the 2019/2020 academic year. This data is supported by the comparison of the mean value of student learning outcomes in the experimental class is higher than the control class,  $83.53 > 65.33$ .

**Keywords:** Crossword Puzzle learning media, student learning outcomes



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DANPERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Pembatasan Masalah .....	5
1.3 Rumusan Masalah .....	5
1.4 Tujuan Penelitian .....	5
1.5 Manfaat Penelitian .....	6
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	6
1.4.2 Manfaat Praktis.....	6
 <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Penelitian yang relavan.....	8
2.2 Kajian Teori .....	11
2.2.1 Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> .....	11
2.2.2 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar.....	24
2.2.3 Hasil Belajar .....	27
2.2.4 Pembelajaran Tematik di SD.....	33
2.3 Kerangka Berpikir.....	41
2.4 Hipotetis.....	43
 <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Rancangan Penelitian .....	44
3.2 Tempatdan Waktu Penelitian.....	45
3.3 Ruang Lingkup Penelitian .....	46
3.4 Penentuan Subjek Penelitian.....	46
3.4.1 Populasi.....	46
3.4.2 Sampel.....	46
3.5 Metode Pengumpulan Data.....	47
3.5.1 Non Test.....	47
3.5.2 Tes.....	48
3.5.3 Dokumentasi.....	51
3.6 VariabelPenelitian .....	51
3.7 Instrumen Penelitian.....	52



3.8	Prosedur Penelitian.....	57
3.9	Teknik Analisis Data.....	57
3.9.1	Uji Prasyarat.....	57
3.9.1.1	Uji normalitas`.....	58
3.9.1.2	Uji Homogenitas.....	58
3.9.1.3	Uji Hipotesis.....	59

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1	Deskripsi Data Penelitian.....	61
4.1.1	Pelaksanaan Penelitian.....	61
4.1.2	Data Ketaraksanaan Pembelajaran Media <i>Crossword Puzzle</i> .....	61
4.1.3	Deskripsi Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	63
4.2	Hasil Uji Instrument.....	65
4.2.1	Uji Validitas.....	65
4.2.2	Uji Reliabilitas.....	67
4.2.3	Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	68
4.2.4	Daya Pembeda Soal.....	69
4.3	Hasil Analisis Data.....	70
4.3.1	Uji Normalitas.....	70
4.3.2	Uji Homogenitas.....	72
4.3.3	Uji Hipotesis.....	73
4.4	Pembahasan.....	74

#### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

5.1	Simpulan.....	77
5.2	Saran.....	77

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian .....	44
Tabel 3.2 Data Siswa Kelas IV di SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020.....	46
Tabel 3.3 Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran .....	48
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Soal Tes Pemahaman Konsep .....	49
Tabel 3.5 Bentuk Paradigma Penelitian Eksperimen.....	52
Tabel 3.6 Interpretasi Koefisien Validitas .....	54
Tabel 3.7 Kriteria Reliabilitas Soal.....	55
Tabel 3.8. Kriteria Indeks Kesukaran .....	55
Tabel 3.9. Kriteria Indeks Daya Pembeda.....	56
Tabel 4.1 Hasil keterlaksanaan media pembelajaran <i>crossword puzzledan</i> metode konvensional (ceramah) .....	62
Tabel 4.2. Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen .....	63
Tabel 4.3. Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen .....	64
Tabel 4.4. Hasil Uji Validitas Butir Soal .....	66
Tabel 4.5. Hasil Uji Reabilitas .....	67
Tabel 4.6. Hasil Uji Tingkat Kesukaran .....	68
Tabel 4.7. Hasil Uji Daya Beda Soal .....	69
Tabel 4.8. Hasil Uji Normalitas <i>Prettest kelas</i> Eksprimen dan Kontrol .....	71
Tabel 4.9. Hasil Uji Normalitas <i>Posttest kelas</i> Eksprimen dan Kontrol.....	71
Tabel 4.10 Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	72
Tabel 4.11. Independent Tes .....	73

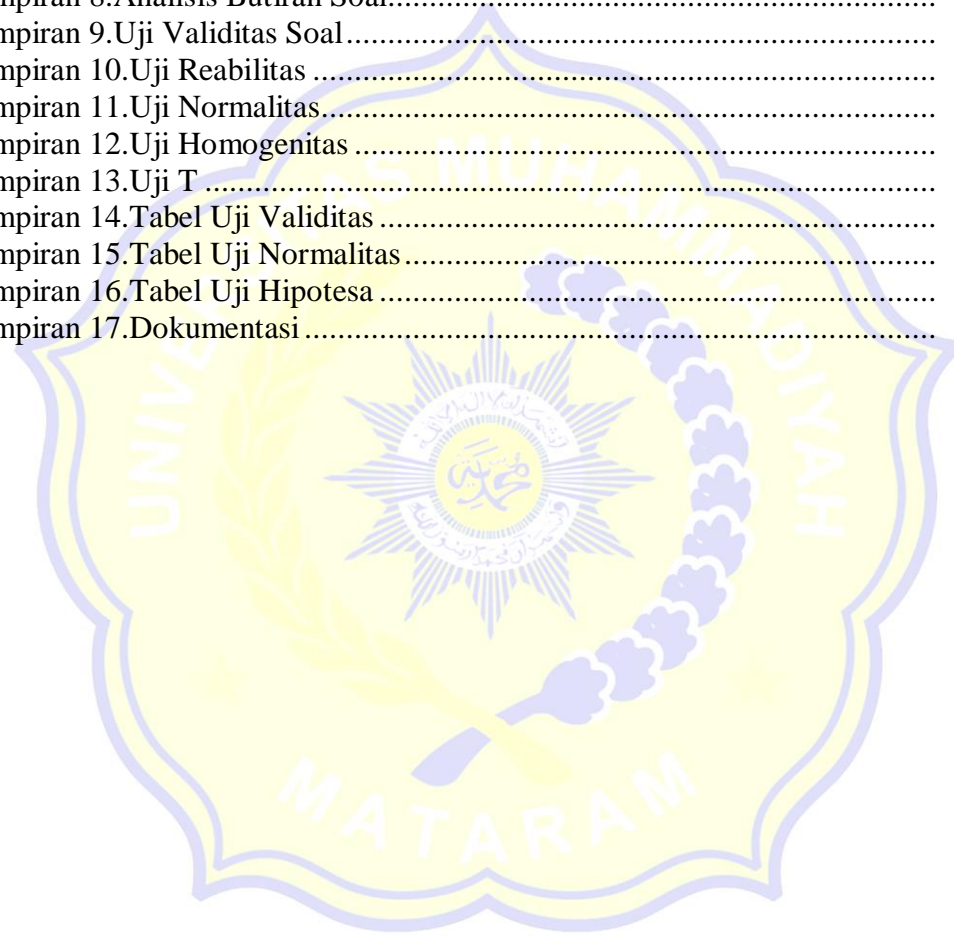
**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Media <i>crossword puzzle</i> .....	23
Gambar 2.2 Alur Kerangka Berpikir .....	42



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus .....	82
Lampiran 2. RPP.....	93
Lampiran 3. Lembar Kerja Siswa (LKS) .....	124
Lampiran 4. Lembar Observasi .....	138
Lampiran 5. Soal.....	147
Lampiran 6. Jawaban Soal .....	153
Lampiran 7. Hasil Belajar Siswa .....	154
Lampiran 8. Analisis Butiran Soal.....	155
Lampiran 9. Uji Validitas Soal.....	156
Lampiran 10. Uji Reabilitas .....	159
Lampiran 11. Uji Normalitas.....	161
Lampiran 12. Uji Homogenitas .....	165
Lampiran 13. Uji T .....	167
Lampiran 14. Tabel Uji Validitas .....	168
Lampiran 15. Tabel Uji Normalitas .....	169
Lampiran 16. Tabel Uji Hipotesa .....	170
Lampiran 17. Dokumentasi .....	174





## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar belakang

Pembelajaran adalah upaya yang dilakukan untuk membantu siswa dengan maksud terciptanya proses pembelajaran yang efisien dan efektif. Pembelajaran dapat juga dimaknai sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru, sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik. Proses pembelajaran terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya, keberhasilan suatu proses pendidikan sangat ditentukan oleh guru, siswa dan lingkungan sekolah ketiga hal ini tidak dapat dipisahkan karena ketiganya saling terkait satu sama lain.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran saat ini sangat dibutuhkan, setiap guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan di sekolah dan tidak menutup kemungkinan alat-alat tersebut disesuaikan dengan tuntutan perkembangan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan media di dalam pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan (Azhar Arsyad, 2011:2), sehingga penggunaan media sangat penting untuk memberikan corak atau warna dan sekaligus meningkatkan mutu pendidikan di dalam proses belajar-mengajar yang pada akhirnya akan memberikan pengaruh pula pada siswa. Penggunaan media *Crossword Puzzle* bukan saja mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik. Guru yang berhasil dalam menciptakan media yang kreatif inovatif

membuat siswa termotivasi untuk belajar dan dapat menggunakan media yang bervariasi maka akan memungkinkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang ada pada diri siswa. Hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang bisa membuat siswa aktif dalam hal ini mampu menjadikan siswa itu semakin aktif siswa maka sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa tersebut (Nana Sudjana, 2009: 3).

Kurikulum pembelajaran di sekolah sekarang mengalami perubahan, kurikulum berubah menjadi kurikulum 2013 yakni perbaikan dari kurikulum KTSP. Kurikulum 2013 dalam pembelajarannya menggunakan tematik, pembelajaran tematik yaitu pembelajaran dengan mengintegrasikan kegiatan kedalam semua bidang pengembangan, meliputi aspek kognitif, sosial emosional, bahasa, moral dan nilai-nilai agama fisiomotorik dan seni, kemudian dijabarkan dalam kegiatan yang berpusat pada satu tema.

Dalam pembelajaran tematik, guru menggunakan buku tema pada proses pembelajaran dalam buku tema terdapat salah satu tema yaitu tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”. Pembelajaran tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” merupakan pembelajaran yang penting karena pembelajaran sub tema “Lingkungan Tempat Tinggalku” membahas tentang lingkungan hidup

tempat tinggal sekitar kita, yang berhubungan dengan kegiatan kita sehari-hari, seperti lembah, hutan, bukit, gunung, lembah, padang rumput, laut, danau, sungai, pantai, rawa dan banyak lagi lainnya Pembelajaran tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” hendaknya dirancang agar dapat menyenangkan dan mudah untuk dipahami siswa dan diimplementasikan dalam kegiatan sehari-hari.

Berdasarkan observasi awal di SDN 38 Mataram, masih banyak masalah dalam proses pembelajaran seperti halnya guru disekolah masih menggunakan metode ceramah dan tidak ada menggunakan media pembelajaran. Menyebabkan siswa merasa bosan, hal ini terukur dari kegiatan siswa yang suka bermain dengan temannya saat proses belajar mengajar dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Ada pula siswa yang sibuk mengobrol dengan teman sebangkunya dengan begitu kurang memperhatikan penjelasan guru dan siswa kurang semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung kurang mengikut sertakan siswa, sehingga siswa tidak merasa terlibat langsung dalam proses pembelajaran tersebut. Hal ini mengakibatkan minat belajar siswa berkurang dan berdampak pada hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa tidak semata-mata disebabkan oleh kemampuan siswa, tetapi juga bisa disebabkan teori pembelajaran yang monoton dalam mengajar. Karena salah satu tugas guru adalah sebagai pengajar yang lebih menekankan kepada tugas dalam merencanakan dan melaksanakan pengajaran. Dari hasil observasi terhadap 30 siswa kelas IV di SDN 38 Mataram bahwa sebanyak

21 siswa atau 67,86% yang memiliki hasil belajar siswa dibawah KKM dan hanya 9 siswa atau 32,14% yang memiliki hasil belajar diatas KKM yang telah ditetapkan yaitu  $\geq 75$ .

Dari uraian masalah yang dihadapi di kelas IV di SDN 38 Mataram, maka guru perlu menggunakan media pembelajaran yang efektif. Salah satu media yang bisa di gunakan adalah media pembelajaran *Crossword Puzzle*. *Crossword Puzzle* merupakan suatu media yang memungkinkan siswa untuk berpikir lebih kreatif untuk memasukkan huruf sehingga menjadi kata sesuai panjang yang telah tersedia. Menurut Zaini (2007:71-72). Artinya bahwa media pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.

Media *Crossword Puzzle* membuat siswa belajar sambil bermain dan bertanggung jawab atas penguasaan materi belajar yang ditugaskan kepadanya dan diharapkan proses pembelajaran akan lebih menyenangkan, sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar belajar siswa. Seperti penelitian sebelumnya yang berjudul “Efektivitas Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* dilengkapi *The Power Of Two* terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV MIN Tempel”, Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *Crossword Puzzle* dilengkapi *the power of two* lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran ekspositori ditinjau dari hasil belajar siswa. Perbedaan hasil dapat dilihat dari hasil yang diperoleh kelompok eksperimen sebesar 27,00, sedangkan kelompok kontrol sebesar 15,76. Perbedaan dari penelitian terdahulu sekarang adalah lokasi penelitian



dan media tambahannya. Selain itu kelebihan *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan tingkat kemampuan siswa, melibatkan partisipasi siswa secara langsung dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Dari uraian diatas maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 38 Mataram”.

## **1.2 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka penelitian ini hanya dibatasi pada pengaruh:

1. Penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle*
2. Hasil belajar siswa pada pembelajaran tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”. kelas IV SDN 38 Mataram

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang peneliti kemukakan dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada kelas IV di SDN 38 Mataram?”.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui bagaimanakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada kelas IV di SDN 38 Mataram.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1.5.1 Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap pertumbuhan dan perkembangan Khazanah ilmu pengetahuan, wawasan dan pengalaman khususnya bagi peneliti dan pembaca pada umumnya dan hasil penelitian ini diharapkan juga dapat memberikan informasi tentang media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa bagi peneliti dan pembaca yang ingin mengkaji lebih mendalam terkait dengan judul permasalahan tersebut khususnya terkait dengan proses pembelajaran.

### 1.5.2 Manfaat praktis

#### 1. Bagi sekolah

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran bagi pengelola kelas dalam rangka memperbaiki media pembelajaran yang lebih efektif guna meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran di sekolah.

#### 2. Bagi guru

Memberi wawasan baru bagi guru sebagai bahan alternatif penggunaan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, aktif, dan efektif dalam kelas maupun diluar kelas untuk meningkatkan kualitas belajar siswa dalam pembelajaran khususnya padatema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”.

3. Bagi siswa

Memberikan dan menjadikan siswa senang, responsif, dan aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga dapat pengaruh terhadap kualitas proses belajarnya.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Penelitian yang Relevan

Penelitian ini penulis mengacu pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh:

1. Nur Marhida Rohmawati Sholihah (2016) berjudul “Pengaruh Media Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*) Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Jawa Krama Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al Anwar Nangsri Bantul Kelas III, IV dan V”. Hasil penelitiannya adalah dengan menggunakan *Mann Whitney U Test* menunjukkan nilai Z sebesar -2.052 dengan nilai signifikansi sebesar 0.040 yang artinya  $\text{sig} < 0.05$ , sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Selanjutnya, nilai *mean rank* yang diperoleh kelompok eksperimen sebesar 11,33 dan kelompok kontrol sebesar 6,38, artinya kelompok eksperimen memiliki mean atau rata-rata lebih besar dibanding kelompok kontrol. Dengan demikian, ada pengaruh media teka-teki silang dalam meningkatkan kemampuan menghafal kosakata bahasa Jawa krama pada siswa.

Perbedaannya penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan sekarang terletak pada lokasi dan bidang kajiannya. Lokasi dalam penelitian sebelumnya ini adalah Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al Anwar Nangsri Bantul, Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berada di SDN 38 Kota Mataram, NTB. Perbedaan yang lain adalah dilihat dari bidang kajiannya yaitu media teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) dalam meningkatkan kemampuan menghafal



kosakatabahasa jawa krama, sedangkan peneliti yang sekarang akan meneliti tentang pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap meningkatkan hasil belajar siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah mengkaji tentang pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle*. Metode yang di gunakan dalam penelitian sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif berdasarkan teknik pengumpulan data melalui tes dan non test.

2. Eka Mardiyana Rosila (2016), berjudul “Pengaruh Efektifitas *Crossword Puzzle* Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pengembangan Kosa kata Bahasa Arab (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas X Man Pakem Sleman Yogyakarta)”. Hasil penelitiannya adalah *Pertama*, adanya pengaruh efektifitas *Crossword Puzzle* terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa dalam pengembangan kosakata bahasa Arab pada siswa Kelas X MAN Pakem Sleman Yogyakarta. Penggunaan efektifitas *Crossword Puzzle* terhadap minat belajar sangat berpengaruh, dengan hasil nilai 66,81 berubah menjadi 76,25. *Kedua*, adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan ini dapat dilihat dari perubahan rata-rata nilai *pretest* ke *posttest* pada masing-masing kelas (kelas eksperimen dan kelas kontrol). Rata-rata nilai *pretest* sebesar 13,28 dan nilai *posttest* sebesar 24,25 pada kelas eksperimen. Sedangkan kelas kontrol rata-rata nilai *pretest* sebesar 12,28 dan nilai *posttest* sebesar 16,03. Dari sini bisa dilihat perubahan yang paling signifikan, yaitu perubahan nilai *pretest* ke *posttest* pada kelas eksperimen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan yang

signifikan pada pengembangan kosakata Bahasa Arab yang menggunakan efektifitas *Crossword Puzzle*.

Perbedaannya penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan sekarang terletak pada lokasi dan bidang kajiannya. Lokasi dalam penelitian sebelumnya ini adalah MIN Pakem Sleman Yogyakarta, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berada di SDN 38 Kota Mataram, NTB. Perbedaan yang lain adalah di lihat dari bidang kajiannya yaitu media *Crossword Puzzle* dalam minat belajar dan hasil belajar siswa dalam pengembangan kosakata Bahasa Arab, sedangkan peneliti yang sekarang akan meneliti tentang pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran tematik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah mengkaji tentang pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle*. Metode yang di gunakan dalam penelitian sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif berdasarkan teknik pengumpulan data melalui tes dan non test.

3. AnisAnitasia (2017) berjudul “Pengaruh Media *Spelling Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII. 1 di MTs Negeri Prabumulih Pada Materi Shalat Fardhu. Hasil penelitiannya adalah pertama, hasil belajar siswa kelas VII di MTs Negeri Prabumulih dikategori sedang. Kedua, setelah dilakukan perhitungan dan analisis data, dilihat dari rumus uji-t pada soal *post-test* diperoleh 4,384 kemudian dibandingkan dengan  $t_{\text{tabel}}$  dalam table ditemukan df sebesar 70 pada taraf yang signifikan  $5\%=1,97$  dan

$t_{hitung} > t_{tabel}$  hal ini berarti  $h_0$  ditolak dan  $h_a$  diterima. Dengan demikian pembelajaran yang menggunakan media gambar *spelling puzzle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VII di MTs Negeri Prabumulih pada materi shalat fardhu.

Perbedaannya penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan sekarang terletak pada lokasi. Lokasi dalam penelitian sebelumnya ini adalah MTs Negeri Prabumulih, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berada di SDN 38 Kota Mataram, NTB. Perbedaan yang lain adalah di lihat dari bidang kajiannya yaitu media pembelajaran *SpellingPuzzle* terhadap hasil belajar, sedangkan peneliti yang sekarang akan meneliti tentang pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah mengkaji tentang pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar. Metode yang di gunakan dalam penelitian sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif berdasarkan teknik pengumpulan data melalui tes dan non test (observasi).

## **2.2 Kajian Pustaka**

### **2.2.1 Media Pembelajaran *Crossword Puzzle***

#### **2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan

(Azhar Arsyad, 2011:3). Artinya bahwa alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta mendorong siswa untuk belajar, seperti film, buku dan kaset. Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:5), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Artinya bahwa guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto (2011:4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Dari pendapat ini dapat disimpulkan bahwa siswa lebih mudah mencerna bahan dari pada tanpa bantuan media. Artinya bahwa pada dasarnya media yang banyak digunakan untuk kegiatan pembelajaran adalah media komunikasi.

Menurut Hanafiah & Suhana (2010: 59) media pembelajaran merupakan segala bentuk motivasi dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme. Artinya bahwa untuk menyampaikan materi kepada siswa guna memotivasi siswa agar dapat belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai

Sedangkan Ibrahim dan Syaodih (2003: 112) mengartikan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, mendorong pikiran,



perasaan perhatian dan kemampuan siswa. Artinya bahwa media merupakan alat berupa benda apa saja yang dapat digunakan sebagai perantara dan penyalur pesan/informasi untuk membantu seseorang dalam tujuan tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar

#### 2.2.1.2 Fungsi Media Pada Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai (2005:2) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Artinya bahwa kegiatan interaksi antara siswa dan lingkungan menjadi alat media pembelajaran yang menyenangkan. Sedangkan menurut Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2011) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Artinya bahwa media pembelajaran dapat menyebabkan

keingintahuan siswa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.

Menurut Azhar Arsyad (2013:19) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada pelajaran yang berkaitan dengan makna yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
3. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Artinya bahwa fungsi media pembelajaran dapat membantu memudahkan belajar bagi siswa dan pendidik, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkret), menarik perhatian dan minat belajar siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli, bahwa fungsi media pembelajaran adalah memudahkan guru dalam proses pembelajaran yang memungkinkan terjadinya pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar yang efektif dan efisien. Media yang ditampilkan diharapkan membuat siswa merasa tertarik terhadap materi yang diajarkan sehingga proses pembelajaran tidak terkesan membosankan.

### 2.2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran menurut Fathurrohman dan Sutikno

(2010: 67) diantaranya yaitu:

1. Menarik perhatian siswa.
2. Membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran.
3. Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).
4. Mengatasi keterbatasan ruang.
5. Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif.
6. Waktu pelajaran bisa dikondisikan.
7. Menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar.
8. Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu/menimbulkan gairah belajar.
9. Melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam, serta;
10. Meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Artinya bahwa manfaat media pembelajaran yaitu untuk mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga menciptakan suasana belajar yang kondusif dan efektif, serta mempercepat pemahaman siswa mengenai materi yang sedang dijelaskan oleh guru.

Menurut Azhar Arsyad (2016:328) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga siswa tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga

aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Artinya bahwa beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dengan meningkatkan proses dan hasil belajar dan juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.

Selanjutnya menurut Miarso (2007: 458) bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah; (1) Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara optimal, (2) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa, (3) Media dapat melampaui batas ruang kelas, (4) Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya, (5) Media menghasilkan keseragaman pengamatan, (6) Media membangkitkan keinginan dan minat baru, (7) Media membangkitkan motivasi dan dorongan untuk belajar, (8) Media memberikan pengalaman yang integral/meyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak, (9) Media memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri, pada tempat dan waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri, (10) Media mampu meningkatkan kemampuan *new literacy* yaitu kemampuan untuk membedakan dan menafsirkan objek, tindakan, dan yang tampak, baik yang alami maupun buatan manusia, yang terdapat dalam lingkungannya, (11) Media mampu meningkatkan efek sosialisasi, dan (12) Media dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri



pengajar maupun siswa. Artinya bahwa media pembelajaran adalah untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa, karena pembelajaran dengan menggunakan media dapat menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan, dan memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu untuk mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga menciptakan suasana belajar yang kondusif dan efektif, serta mempercepat pemahaman siswa mengenai materi yang sedang dijelaskan oleh guru

#### 2.2.1.4 Pengertian Media *Crossword Puzzle*

Menurut Rinaldi Munir (2005:43) merupakan suatu permainan dengan berbentuk segi empat yang terdiri dari kotak-kotak yang berwarna hitam putih, serta dilengkapi 2 lajur, yaitu mendatar (kumpulan kotak yang berbentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak satu kolom dan beberapa baris). Artinya bahwa metode *crossword puzzle* adalah metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara menggunakan teka-teki silang atau sejenisnya yang berguna untuk mempelajari pola pikir, pemikiran, kreatifitas, serta pemecahan masalah secara umum.

Media *Crossword Puzzle* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. *Crossword Puzzle* yang dimaksudkan bahwa selain ada unsur permainannya juga terdapat unsur pendidikan. Dimana dengan mengisi *Crossword Puzzle* secara tidak sadar memfokuskan siswa belajar sehingga mampu meningkatkan minat dalam belajar. Maka diharapkan dengan membuka, membaca, bertanya, mencari, dan menerapkan jawaban *Crossword Puzzle* tersebut, siswa akan selalu paham, mengerti dengan sendirinya, dan rasa percaya diri untuk mendapatkan hasil yang baik dengan media pembelajaran *Crossword Puzzle* yaitu materi pelajaran barisan dan deret yang merupakan salah satu materi tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” yang membutuhkan daya pemahaman yang cukup, (Melvin L Silberman, 2007:124). Artinya bahwa siswa akan selalu berlomba untuk dapat menemukan jawabannya dengan benar sehingga akan memberikan nilai positif bagi siswa dan berprestasi, serta akan muncul persaingan sehat. Rasa kebersamaan yang tinggi akan tumbuh, karena bagi siswa yang menemukan jawaban akan dapat menjawab teka-teki silang tersebut dan siswa lain dalam kelompoknya juga akan mengetahui jawaban yang benar.

Menurut Cahyo (2015:368) menyatakan bahwa pada dasarnya media pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan kegiatan mengingat, mencari dan mencocokkan kata sesuai nama yang pas tidak hanya sesuai dengan jawabannya, tetapi juga jumlah kotak yang disediakan. Artinya

bahwa media *Crossword Puzzle* adalah media permainan kata dengan bentuk segi empat putih dan hitam yang tujuannya adalah mengisi bagian putih dengan huruf-huruf, bentuk katanya mendatar dan menurun dengan kata kunci yang menghasilkan kata tersebut.

Soeparno (1988:72) berpendapat mengenai permainan teka-teki silang bahwa: permainan ini bertujuan membina dan mengembangkan penguasaan kosakata. Materi yang dikomunikasikan dapat berupa definisi suatu istilah, perlawanan kata (antonim), persamaan kata (sinonim), dan sebagainya. Artinya bahwa siswa ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam lembar *crossword puzzle* dengan penguasaan kosakata yang perlawanan kata atau persamaan, sehingga secara tidak langsung siswa menggali sendiri pengetahuan akan materi pelajaran yang disampaikan.

Menurut Imaduddin Amin (2007:12) *Crossword puzzle* (teka-teki silang) adalah permainan yang terdiri dari papan permainan. Papan permainan itu sendiri terdiri atas kotak-kotak berwarna hitam dan putih. Sebagaimana telah dijelaskan bahwa kotak-kotak putih yang membentuk deretan blok baik mendatar maupun menurun merupakan tempat pemain mengisi jawaban. Setiap deretan kotak akan mempunyai nomor dan soal yang diberikan. Permainan akan dinyatakan selesai jika, pemain mampu mengisi semua deretan kotak-kotak putih mendatar dan menurun tersebut. Artinya bahwa *Crossword Puzzle* dapat juga diartikan sebagai suatu jenis permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak

putih dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media *Crossword Puzzle* merupakan cara yang dipakai oleh guru, yaitu menyediakan sejumlah pertanyaan atau kata frase sebagai kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang didesain serta mengaitkan hasil jawaban dari huruf-huruf yang berhubungan dengan kotak-kotak jawaban yang lain. Selain itu dalam belajar ada timbul kebiasaan dalam mengikuti pembelajaran dan ada rasa sikap untuk melakukan perubahan diri ke arah yang lebih baik.

#### 2.2.1.5 Keunggulan dan Kelemahan Media *Crossword Puzzle*

Keunggulan media *Crossword Puzzle* ini yaitu lebih sederhana untuk diajarkan, selain itu dapat melatih ketelitian atau kejelian siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengasah otak. Sedangkan kekurangan atau kelemahan dari media *Crossword Puzzle* ini adalah setiap jawaban teka-teki silang hurufnya ada yang berkesinambungan, (Melvin L. Siberman. 2006:51). Artinya bahwa siswa merasa bingung apabila tidak bisa menjawab salah satu soal dan itu akan berpengaruh pada jawaban siswa yang hurufnya berkaitan dengan soal yang siswa tidak bisa menjawab

Menurut Hisyam dkk (2008:70) ada beberapa kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran *crossword puzzle* ini, kelebihan dan kekurangannya adalah:



1. Kelebihannya :

- a. Dapat mendorong siswa lebih aktif dalam belajar
- b. Dapat mengembangkan kemandirian siswa
- c. Dapat memperdalam pemahaman siswa dalam belajar
- d. Membina tanggung jawab dan disiplin siswa
- e. Adanya kompetisi sehat antar siswa
- f. Hasil belajar lebih tahan lama sesuai dengan minat belajar

2. Kelemahan :

- a. Siswa dapat meniru pekerjaan orang lain
- b. Tugas siswa dapat dikerjakan orang lain
- c. Bisa sering diberikan oleh guru dapat menimbulkan kebosanan
- d. Bila pekerjaan tidak disertai petunjuk yang jelas, hasil pekerjaan kemungkinan menyimpang dari tujuan

Artinya bahwa kelebihan media pembelajaran *crossword puzzle* siswa lebih aktif, tanggung jawab serta mengembangkan kemandirian siswa dalam belajar, sedangkan kelemahannya siswa merasa bingung apabila tidak bisa menjawab salah satu soal sehingga meminta bantuan pada orang lain untuk menyelesaikan soal tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kelemahan pada media pembelajaran *crossword puzzle*, masih dapat diatasi atau diminimalkan. Bagi siswa yang kurang akan tingkat kemampuannya, siswa diharuskan belajar di rumah terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran. Sehingga sebelum mendapatkan penjelasan materi dari

guru, siswa telah mempunyai gambaran atau telah menguasai materi pelajaran.

#### 2.2.1.5.1 Langkah-langkah Media *Crossword Puzzle*

Menurut Zaini Hisyam. (2002:68), Langkah-langkah penggunaan *crossword puzzle* (teka-teki silang) adalah sebagai berikut:

1. Tulislah kata-kata kunci, terminology atau nama-nama yang berhubungan dengan materi pelajaran yang telah anda berikan
2. Buatlah kisi-kisi yang dapat di isi dengan kata-kata yang telah dipilih
3. Buatlah pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pertanyaan-pertanyaan mengarah kepada kata-katatersebut
4. Bagikan teka-teki ini kepada siswa bisa individu atau kelompok
5. Batasi waktu pengerjaan
6. Siswadinilai secaraindividu dan kelompok

Artinya bahwa siswa dengan dapat mengetahui cara atau langkah dalam penggunaan *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran yang mudah dipahami.

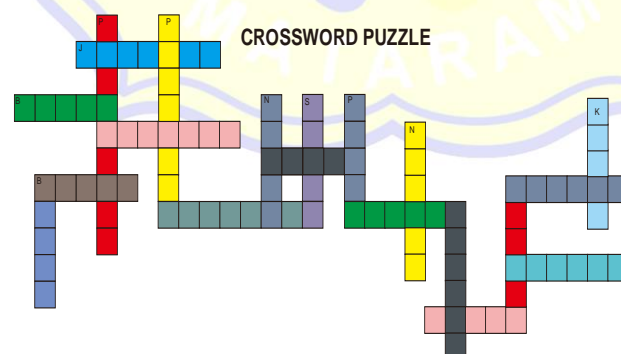
Melvin L. Silberman (2006:57) Adapun prosedur permainannya sebagai berikut:

1. Menulis kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi pelajaran yang telah diajarkan.
2. Membuat kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih.
3. Membuat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat.
4. Membagi kelas menjadi beberapa kelompok.

5. Setiap kelompok diberi selembar teka-teki yang sama dengan kelompok lain.
6. Memberikan batas waktu untuk mengerjakan teka-teki tersebut.
7. Setelah waktu yang ditentukan habis, setiap kelompok mempresentasikan hasilnya secara bergantian.
8. Mengoreksi hasil kerja kelompok dan memberi hadiah kepada kelompok yang mengerjakan paling cepat dan benar.

Artinya bahwa guru hendaknya menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan, seperti kertas HVS, penggaris, pulpen, dan penghapus untuk membuat media *crossword puzzle* secara kelompok dengan waktu yang di tentukan

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *crossword puzzle* materi tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” pada proses belajar siswa dapat meningkatkan tanggung jawab belajar dalam suasana menarik, kreatif dan menyenangkan tanpa adanya kejenuhan dan kebosanan disaat siswa belajar.



**Gambar2.1**Media *crossword puzzle*

### 2.2.2 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Masa usia Sekolah Dasar sering pula disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasian sekolah. Pada masa keserasian sekolah ini secara relatif anak-anak lebih mudah dididik dari pada sebelumnya dan sesudahnya. Anak SD yang berada di kelas rendah adalah anak yang berada pada rentang usia dini. Masa usia dini ini merupakan masa perkembangan anak yang pendek tetapi masa yang sangat penting bagi kehidupannya, oleh karena itu seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong agar potensi anak akan berkembang secara optimal.

Perkembangan dan karakteristik anak pada usia SD berbeda-beda, antara anak yang satu dengan anak yang lainnya, karakter anak pada masa kelas rendah berbeda dengan karakter anak pada kelas tinggi, hal ini dapat dilihat dalam proses pembelajaran anak. Usia sekolah dasar utamanya yang ada di kelas rendah belum dapat mengembangkan keterampilan kognitifnya secara penuh.

Piaget (2010:23) memandang bahwa anak memainkan peran aktif dalam menyusun pengetahuan dan pemahamannya mengenai realitas. Anak yang lebih berperan aktif dalam menginterpretasikan informasi yang diperoleh melalui pengalaman. Piaget (2010:25) percaya bahwa anak-anak berkembang berdasarkan periode-periode yang terus bertambah kompleks. Menurut tahapan Piaget, setiap individu akan melalui serangkaian perubahan kualitatif. Perubahan ini terjadi karena tekanan biologis untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan serta adanya pengorganisasian



struktur berpikir. Perkembangan kognitif atau intelektual anak berjalan secara gradual, bertahap dan berkelanjutan seiring bertambahnya umur. Walaupun dalam perkembangan kognitif pada usia-usia tertentu memiliki pola umum, tetap ada peluang bahwa sebagian anak menunjukkan perkembangan lebih awal dari pola umum tersebut.

Menurut Harun Nasution (1993:44) dalam (Syaiful, 2008:123) masa usia anak sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira sebelas atau dua belas tahun. Usia ini ditandai dengan mulainya anak masuk Sekolah Dasar dan mulainya sejarah baru dalam kehidupannya yang kelak akan mengubah sikap-sikap dan tingkah lakunya. Guru mengenal masa ini sebagai "Masa Sekolah". Oleh karena itu, pada usia inilah anak untuk pertama kalinya menerima pendidikan formal.

Menurut Hariyono (2014:5) bahwa masa anak usia Sekolah Dasar adalah masa anak-anak akhir yang berlangsung dari usia 6 tahun sampai kira-kira usia 11-12 tahun. Menurut Supriadi (2013:80) menjelaskan bahwa anak usia Sekolah Dasar ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang berusia lebih muda. Mereka lebih senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang melakukan sesuatu secara langsung. Anak Sekolah Dasar terutama dikelas rendah sangat mudah menerima pengetahuan-pengetahuan baru yang diajarkan oleh guru. Dalam hal ini, siswa perlu diberikan arahan-arahan agar potensi yang dimiliki oleh siswa dapat berkembang secara luas. Tidak hanya itu, seorang

guru harus berperan dalam perkembangan belajarnya karena seorang guru merupakan contoh yang ditiru oleh siswa.

Masa usia sekolah dianggap oleh Suryobroto dalam (Syaiful, 2008:124) sebagai masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Namun Suryobroto tidak berani mengatakan pada umur berapa tepatnya anak matang untuk masuk ke Sekolah Dasar. Hal tersebut ditentukan oleh kematangan anak tersebut bukan ditentukan oleh umur semata, namun pada umur antara 6/7 tahun biasanya anak memang telah matang untuk masuk sekolah dasar. Anak yang berada dikelas awal SD adalah anak yang berada pada rentangan usia dini. Masa usia dini ini merupakan masa yang pendek tetapi merupakan masa yang sangat penting bagi kehidupan seseorang. Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal. Karakteristik perkembangan anak pada kelas satu, dua dan tiga SD biasanya pertumbuhan fisiknya telah mencapai kematangan. Mereka telah mampu mengontrol tubuh dan keseimbangannya. Selain itu, perkembangan sosial anak yang berada pada usia kelas awal SD antara lain mereka telah dapat menunjukkan sifat mementingkan diri sendiritentang jenis kelaminnya, telah mulai berkompetisi dengan teman sebaya, mempunyai sahabat, telah mampu berbagi dan mandiri.

Perkembangan emosi (Hamalik, 2002:144) anak usia 6-8 tahun antara lain anak telah dapat mengekspresikan reaksi terhadap orang lain, telah dapat mengontrol emosi, sudah mampu berpisah dengan orang tua

dan telah mulai belajar tentang benar dan salah. Untuk perkembangan kecerdasan anak usia kelas awal SD ditunjukkan dengan kemampuannya dalam melakukan seriasi, mengelompokkan objek, berminat terhadap angka dan tulisan, meningkatnya perbendaharaan kata, senang berbicara, memahami sebab akibat dan berkembangnya pemahaman terhadap ruang dan waktu. Usia Sekolah Dasar ditandai adanya kesempatan baik untuk belajar. Ada beberapa karakteristik anak di usia Sekolah Dasar yang perlu diketahui para guru, agar lebih mengetahui keadaan siswa khususnya ditingkat Sekolah Dasar. Sebagai guru harus dapat menerapkan metode pengajaran yang sesuai dengan keadaan siswanya maka sangatlah penting bagi seorang guru mengetahui karakteristik siswanya. Karakteristik anak usia Sekolah Dasar berkaitan dengan aktivitas fisik yaitu umumnya anak senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang praktik langsung (Abdul Alim, 2009: 82).

### **2.2.3 Hasil Belajar**

#### **2.2.2.1 Pengertian Hasil Belajar**

Setiap orang dalam mengerjakan sesuatu termasuk kegiatan belajar selalu menginginkan hasil belajar yang baik. Purwanto (2016:46) bahwa hasil belajar siswa merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajara mengajar. Artinya bahwa hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan bentuk tingkah laku seseorang Rusman (2017:129) bahwa hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang

diperoleh siswa dalam yang mencakup pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Artinya bahwa hasil belajar siswa ini dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah profesionalitas dan keahlian yang dimiliki oleh guru. Artinya kemampuan dasar guru baik di bidang kognitif (intelektual), bidang sikap (afektif) dan bidang perilaku (psikomotorik) sangat berpengaruh dalam menentukan hasil belajar siswa. Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Artinya bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Artinya bahwa hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar

Benjamin S. Bloom (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 26-27) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

- a. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- b. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- c. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.



- d. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
- e. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
- f. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

#### 2.2.2.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya faktor jasmani dan rohani siswa, hal ini berkaitan dengan masalah kesehatan siswa baik kondisi fisiknya secara umum, sedangkan faktor lingkungan juga sangat mempengaruhi, (Muhibbin Syah, 2011:132). Artinya bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan dipengaruhi oleh lingkungan.

Menurut Nana Sudjana (1989:2) hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami proses belajar. Penguasaan siswa antara lain berupa penguasaan kognitif yang dapat diketahui melalui hasil belajar. Artinya bahwa siswa mempunyai intelegensi yang tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari, maka proses

belajar akan lebih mudah dibandingkan orang yang hanya memiliki intelegensi tinggi saja atau bakat saja

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munandi (dalam Rusman, 2017:130) yaitu:

a. Faktor Internal

1. Faktor Fisiologi

Secara umum, kondisi fisiologi seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

2. Faktor Psikologi

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologi yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologi, meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, kognitif, dan daya nalar siswa.

b. Faktor Eksternal

1. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, dan kelembapan.

2. Faktor Instrumen

Faktor-faktor instrumen adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk mencapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumen ini berupa kurikulum, sarana, dan guru.

Artinya bahwa tinggi rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi banyak faktor-faktor yang ada, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar siswa dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang telah dikemukakan tersebut akan mempengaruhi proses belajar

yang dilakukan siswa yang akan berpengaruh pada hasil belajar yang diperoleh siswa. Tinggi dan rendah nya hasil belajar yang diperoleh siswa berkaitan dengan faktor yang mempengaruhinya.

#### 2.2.2.3 Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil pembelajaran siswa merupakan tugas pokok seorang guru sebagai konsekuensi logis kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan Widoyoko (2016:1). Artinya bahwa guru harus menentukan tujuan pembelajaran untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam penguasaan materi yang telah diberikan melalui kegiatan penilaia.

Penilaian hasil belajar di sekolah menurut kurikulum 2013 (dalam Widoyoko,2016:16) memiliki lima karakteristik, yaitu:

1. Belajar tuntas

Belajar tuntas adalah siswa dapat belajar apapun, hanya waktu yang dibutuhkan berbeda, sesuai dengan kemampuan belajar siswa. Untuk kompetensi pengetahuan dan keterampilan (KI-3 dan KI-4), siswa tidak diperkenankan mengerjakan pekerjaan berikutnya, sebelum menyelesaikan pekerjaan dengan hasil yang baik.

2. Autentik

Penilaian autentik harus mencerminkan dunia nyata. Penilaian autentik tidak hanya mengukur apa yang diketahui siswa, tetapi lebih menekankan mengukur apa yang dapat dilakukan oleh siswa

3. Berkesinambungan

Mendapatkan gambaran yang utuh mengenai perkembangan hasil belajar siswa, memantau proses, kemajuan, dan perbaikan terus menerus dalam bentuk penilaian proses, dan berbagai jenis ulangan secara berkelanjutan.

4. Berdasarkan acuan kriteria

Kemampuan siswa tidak dibandingkan dengan kelompoknya, tetapi dibandingkan terhadap kriteria yang telah ditetapkan, misalnya ketuntasan minimal, yang telah ditetapkan masing-masing satuan pendidikan

#### 5. Menggunakan teknik penilaian yang bervariasi

Teknik penilaian yang dipilih berupa tes tertulis, lisan, produk, portofolio, unjuk kerja, proyek, pengamatan, dan penilaian diri.

Artinya bahwa penilaian dapat diartikan sebagai kegiatan menafsirkan data hasil suatu yang berdasarkan kriteria atau aturan-aturan tertentu.

Sedangkan menurut Rusman (2017:445-447) terdapat tiga jenis penilaian dalam penilaian autentik yaitu:

##### 1. Penilaian afektif

Contoh muatan KI-1 (sikap spiritual), antara lain: ketaatan beribadah, berperilaku syukur, berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan, toleransi dalam beribadah. Contoh muatan KI-2 (sikap sosial) antara lain: jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri. Penilaian aspek sikap ini dilakukan melalui observasi, penilaian diri, penilaian antar teman, dan jurnal.

##### 2. Penilaian kognitif

Aspek pengetahuan dapat dinilai dengan cara; tes tertulis, tes lisan, dan penugasan.

##### 3. Penilaian psikomotorik

Aspek keterampilan dapat dinilai dengan cara: penilaian tes praktik, penilaian proyek, penilaian portofolio.

Artinya bahwa penilaian kognitif dengan instrumen yang digunakan adalah tes tertulis berupa pilihan ganda, dan penilaian psikomotorik dengan instrumen yang digunakan adalah portofolio yang dimana penilaian dilakukan dengan cara menilai kumpulan seluruh karya siswa untuk mengetahui minat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penilaian menggunakan tiga (3) jenis penilaian dalam penilaian autentik tersebut untuk mendapatkan hasil belajar siswa yaitu penilaian afektif dengan instrumen yang digunakan adalah observasi yang dimana teknik penilaian secara berkesinambungan dengan menggunakan indra baik secara langsung



maupun tidak langsung, dimana penilaian dilakukan dengan cara menilai kumpulan seluruh karya siswa untuk mengetahui minat, perkembangan, prestasi dan kreativitas siswa dalam kurun waktu tertentu.

### **2.2.3 Pengertian Pembelajaran Tematik SD**

#### **2.2.3.1 Pengertian Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema/topik pembahasan. Sutirjo dan Sri Istuti Mamik (2005: 6) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Artinya bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang didasarkan dari sebuah tema yang digunakan untuk mengaitkan beberapa konsep mata pelajaran, sehingga siswa akan lebih mudah memahami sebuah konsep, karena hanya berdasarkan dari satu tema untuk beberapa pelajaran yang diajarkan.

Menurut Trianto (2010: 70), pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa. Artinya bahwa tema yang diberikan merupakan pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi topik pembelajaran. Pernyataan tersebut sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Sholehah (2017:53) yang menyatakan bahwa pembelajaran tematik dapat

diartikan sebagai suatu kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran menjadi satu tema atau topik pembahasan tertentu. Artinya bahwa sistem pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga siswa memiliki pengalaman yang bermakna.

Sementara itu Trianto (2011:152) menyatakan bahwa pembelajaran tematik menawarkan model-model pembelajaran yang menjadikan aktivitas pembelajaran itu relevan dan penuh makna bagi siswa dengan memberdayakan pengetahuan dan pengalaman siswa untuk membantu memahami dunia nyatanya. Artinya bahwa perolehan keutuhan belajar, pengetahuan dan kebulatan pandangan tentang kehidupan dan dunia nyata hanya dapat direfleksikan melalui pembelajaran terpadu.

Selanjutnya Majid (2014: 87) menyatakan bahwa pembelajaran tematik menggabungkan suatu konsep dalam beberapa bidang studi yang berbeda dengan harapan anak akan belajar lebih baik dan bermakna. Artinya bahwa Tema yang dipilih harus berkaitan erat dengan pengalaman nyata siswa dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran yang dialami siswa dapat memberikan pengalaman bermakna bagi diri siswa sendiri.

Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran tematik menurut para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian dari pembelajaran tematik yaitu pengintegrasian suatu materi dari beberapa mata pelajaran menjadi suatu tema atau topik pembelajaran sehingga siswa akan belajar lebih baik dan bermakna.

### 2.2.3.2 Karakteristik Pembelajaran Tematik SD

Menurut Majid (2014:89-90) karakteristik-karakteristik pembelajaran tematik sebagai berikut: (1) berpusat pada siswa (2) memberikan pengalaman langsung (3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas. (4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran (5) Bersifat fleksibel. (6) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan. Artinya bahwa pembelajaran tematik menyajikan konsep yang diambil dari berbagai mata pelajaran dengan tujuan siswa mampu memahami konsep tersebut secara utuh dan membantu siswa dalam memecahkan masalah dalam kehidupan yang ada disekitarnya.

Suatu pembelajaran dapat dikatakan sebagai pembelajaran tematik terpadu apabila memiliki karakteristik-karakteristik tertentu. Karakteristik tersebut menurut Depdiknas (dalam Trianto, 2010: 91) adalah (a) berpusat pada siswa, (b) memberikan pengalaman langsung, (c) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, (d) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, (e) bersifat fleksibel, (f) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan. Artinya bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa karena dalam hal ini siswa dituntut untuk aktif dalam mempelajari konsep-konsep dari materi yang diajarkan

Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik. Menurut Majid (2014: 90) karakteristik-karakteristik pembelajaran tematik sebagai berikut:

1. Karakteristik pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*) artinya siswa lebih banyak berperan aktif dan menempatkan dirinya sebagai objek belajar. Sedangkan guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Yaitu memberi kemudahan kepada siswanya dalam melakukan aktivitas belajar.
2. Karakteristik pembelajaran tematik yaitu memberi pengalaman langsung. Artinya dalam pembelajaran tematik siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sehingga dapat digunakan untuk memahami hal-hal yang bersifat abstrak.
3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, artinya dalam pembelajaran tematik menampilkan materi materi yang dikemas menjadi suatu tema atau topik tertentu dan berkaitan dengan kehidupan nyata siswa.
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran. Artinya pembelajaran tematik menyajikan konsep yang diambil dari berbagai mata pelajaran dengan tujuan siswa mampu memahami konsep tersebut secara utuh dan membantu siswa dalam memecahkan masalah dalam kehidupan yang ada disekitarnya.
5. Bersifat fleksibel, artinya pembelajaran tematik bersifat luwes dimana guru dapat mengaitkan mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya. Bahkan mengaitkan dengan kehidupan nyata siswa.
6. Karakteristik pembelajaran tematik yang terakhir yaitu memiliki prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan, artinya siswa dalam pembelajaran tematik dapat belajar sekaligus bermain dengan cara yang menyenangkan.

Artinya bahwa karakteristik pembelajaran tematik menggambarkan menyeluruh, pembelajaran sesuai dengan kenyataan, belajar bermakna, memberikan kesempatan kepada siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dan efektif dalam penggunaan waktu.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik yaitu: (1) kegiatan pembelajaran tematik sangat relevan dengan kebutuhan siswa. (2) berpusat pada siswa. (3) pemisahan antar mata pelajaran tidak begitu jelas. (4)



kegiatan pembelajaran lebih bermakna dan berkesan. (5) bersifat pragmatis.

(6) fleksibel. (7) mengembangkan ketrampilan sosial siswa

### 2.2.3.3 Tujuan Pembelajaran Tematik

Menurut Unifa, (2014: 16) tujuan pembelajaran tematik adalah:

- a. Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan pembelajaran dalam tema sama
- b. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam
- c. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik
- d. Lebih semangat belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata
- e. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar
- f. Guru dapat menghemat waktu
- g. Budi pekerti dan moral peserta didik dapat ditumbuhkan dengan mengangkat nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Artinya bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dan mengembangkan berbagai kemampuan siswa dalam tema tertentu.

Menurut Kemendikbud, (2014:16) pembelajaran tematik dikembangkan selain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, diharapkan siswa juga dapat :

1. Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau materi tertentu.
2. Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.
3. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
4. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.

5. Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata seperti: bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.
6. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas.
7. Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih atau pengayaan.
8. Budi pekerti dan moral siswa dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Artinya bahwa untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta menambah semangat karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata dan bermakna serta dikenal oleh anak

Berdasarkan uraian diatas dapat di simpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dan mengembangkan berbagai kemampuan siswa dalam tema tertentu.

#### 2.2.3.4 Keunggulan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik terpadu dalam penerapannya memiliki beberapa kelebihan. Adapun kelebihan pembelajaran tematik terpadu menurut Depdikbud (dalam Trianto, 2010: 88) antara lain sebagai berikut:

1. Pengalaman dan kegiatan belajar siswa relevan dengan tingkat perkembangannya.
2. Kegiatan yang dipilih sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.
3. Kegiatan belajar bermakna bagi siswa, sehingga hasilnya dapat bertahan lama.
4. Keterampilan berpikir siswa berkembang dalam proses pembelajaran terpadu.

5. Kegiatan belajar mengajar bersifat pragmatis sesuai lingkungan siswa.
6. Keterampilan sosial siswa berkembang dalam proses pembelajaran terpadu, keterampilan sosial ini antara lain: kerja sama, komunikasi, dan mau mendengarkan pendapat orang lain.

Artinya bahwa sebagai pendekatan pembelajaran yang memperhatikan karakteristik siswa, pendekatan pembelajaran tematik memiliki kelebihan dibandingkan pendekatan pembelajaran terpisah.

Adapun kelebihan dari pembelajaran tematik adalah sebagai berikut: (a) menyenangkan karena dikembangkan berdasarkan minat dan kebutuhan siswa, (b) hasil belajar bertahan lama karena proses pembelajarannya bermakna, (c) memberikan pengetahuan dan pengalaman langsung sesuai tingkat perkembangan siswa, (d) mengembangkan keterampilan berpikir siswa dan (e) menyajikan kegiatan yang bersifat nyata (Majid, 2014: 92-93). Artinya bahwa kelebihan pembelajaran tematik adalah menyenangkan, bermakna, sesuai perkembangan siswa, memberikan pengalaman langsung dan efisiensi waktu.

Kelebihan dan keterbatasan pembelajaran tematik menurut Majid (2014: 92) diuraikan sebagai berikut :

#### 1. Kelebihan pembelajaran tematik

- (a) Pengalaman belajar dan kegiatan belajar akan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa;
- (b) Kegiatan belajar dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa;
- (c) Kegiatan belajar lebih bermakna;
- (d) Mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan sosial siswa;
- (e) Menyajikan kegiatan bersifat pragmatis

yang dekat dengan keseharian siswa. (f) Meningkatkan kerjasama antar guru dalam merancang kegiatan pembelajaran.

## 2. Kelemahan Pembelajaran Tematik:

(a) Pembelajaran tematik, mengharapkan guru memiliki wawasan luas, kreativitas tinggi, percaya diri, dan kemampuan handal menggali informasi dan pengetahuan terkait materi. Tanpa kemampuan guru yang mumpuni, pembelajaran tematik akan sulit diterapkan. (b) Pembelajaran tematik mengharapkan siswa memiliki kemampuan akademik dan kreativitas, sehingga keterampilan-keterampilan siswa dapat terbentuk ketika pembelajaran ini dilaksanakan. (c) Pembelajaran tematik memerlukan sarana dan sumber pembelajaran yang bervariasi. (d) Pembelajaran tematik memerlukan dasar kurikulum yang luwes atau fleksibel. (e) Pembelajaran tematik membutuhkan cara penilaian yang menyeluruh atau komprehensif.

Artinya bahwa setiap ada kelebihan maka kelemahan juga selalu ada, maka perlu diketahui dari kelemahan metode pembelajaran tematik. Hal ini dikarenakan agar guru diharapkan mampu menguasai metode secara sempurna ketika menyampaikan materi, maka yang menjadi kelemahan pembelajaran tematik adalah guru kelas kurang menguasai secara mendalam penjabaran tema maka pembelajaran tematik bakal merasa susah untuk mengaitkan tema dgn materi pokok setiap mata pelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran. Kelebihan pembelajaran tematik antara lain yaitu kegiatan dan pengalaman belajar siswa akan sesuai dengan perkembangannya, kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan disesuaikan dengan minat kebutuhan siswa, dapat mengembangkan keterampilan berpikir siswa, bersifat pragmatis dan meningkatkan kerja sama. Kelemahan pembelajaran tematik antara lain yaitu mengharap profesionalisme kerja guru, mengharap siswa memiliki kreativitas tinggi, memerlukan sara dan prasarana yang bervariasi, memerlukan kurikulum yang fleksibel dan membutuhkan penilaian yang komprehensif.

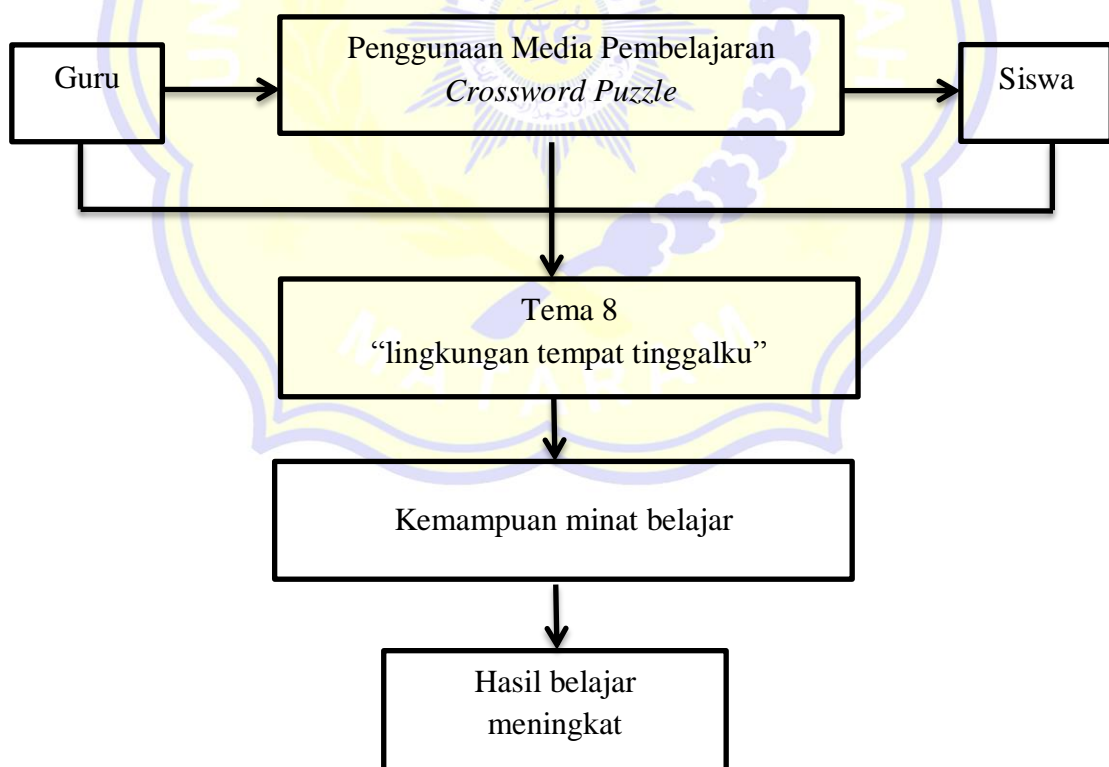
### 2.3 Kerangka Berpikir

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif dan efisien. Untuk memudahkan siswa memahami materi pembelajaran, diperlukan media pembelajaran, salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran tema 8 “lingkungan tempat tinggalku” adalah media *Crossword puzzle*. Semakin mudah siswa memahami materi pelajaran, semakin meningkat hasil belajar siswa kelas IV di SDN 38 Mataram.

Media pembelajaran *crossword puzzle* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dianggap cocok untuk tema 8 “lingkungan tempat tinggalku”. Dimana dalam strategi pembelajaran ini penanaman sikap kepada anak yang terlihat dalam penerapan. Sehingga diharapkan dengan penerapan media pembelajaran *crossword puzzle*, siswa dapat meningkatkan hasil



belajar menjadi jauh lebih baik daripada sebelumnya. Penyampaian materi tema 8 “lingkungan tempat tinggalku” dengan kurang bervariasinya pembelajaran yang dilakukan oleh guru, membuat peserta didik kurang terlibat aktif serta merasa jenuh dan bosan karena menganggap materi tema 8 “lingkungan tempat tinggalku” merupakan pelajaran yang membosankan. Salah satu cara untuk menarik perhatian anak untuk dapat tertarik terhadap pembelajaran tema 8 “lingkungan tempat tinggalku” yaitu dengan cara menerapkan media pembelajaran dimana pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*) bukan berpusat pada guru (*teacher centered*) salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle*. Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:.



**Gambar 2.2 Alur Kerangka Berpikir**

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta yang empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2017:96). Artinya bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang akan diuji kebenarannya. Adapun hipotesis yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian yaitu hipotesis alternatif.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan, kajian pustaka dan kerangka berfikir maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut: Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan tentang penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada Tema 8 “lingkungan tempat tinggalku” di SDN 38 Mataram.

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

- Ha : Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN 38 Mataram.
- Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN 38 Mataram.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, penelitian eksperimen menurut Sugiyono (2015:107) bahwa penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Objek dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* (X) terhadap hasil belajar (Y). Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* ada dua tipe yaitu *Quasi Experimental Design* yaitu *Time-Series Design* dan *Non equivalent Control Group Design*.

Penelitian ini menggunakan tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian dilakukan terhadap dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dalam penelitian ini diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle*, sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan menggunakan metode ceramah. Secara prosedural penelitian ini menggunakan pola rancangan penelitian *quasi experimental tipe nonequivalent control group design*. Seperti pada tabel 3.1 berikut.

**Tabel 3.1 Rancangan Penelitian**

Kelas	Pretes	Perlakuan	posttes
Eksperimen	$O_1$	$X$	$O_2$
Kontrol	$O_3$	-	$O_4$

(Sugiyono, 2018:116)

Keterangan:

X : Perlakuan (*treatment*)

O<sub>1</sub> : *Prettest* sebelum diberi perlakuan pada kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> : *Posttest* setelah diberi perlakuan pada kelompok eksperimen

O<sub>3</sub> : *Prettest* pada kelompok control

O<sub>4</sub> : *Posttest* pada kelompok control

Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pilih dua kelas subjek untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
2. Memberikan *prettest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menerapkan media pembelajaran *Crossword Puzzle*.
4. Melaksanakan pembelajaran di kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah yang dilakukan guru.

Kemudian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* melakukan *posttes* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap hasil belajar.

### 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat: Lokasi penelitian dilakukan di SDN 38 Mataram di Jalan Gajah Mada  
No. 41 Pagesangan Mataram

Waktu : Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Juli 2020 di semester II  
(Genap) Tahun pelajaran 2019.

### 3.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di SDN 38 Mataram yang beralamat di Jln. Gajahmada No. 41 Mataram, Pagesangan Barat, Kota Mataram Prov. Nusa Tenggara Barat. Data yang digunakan adalah data hasil belajar siswa SDN 38 Mataram. Dengan variabel bebasnya Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*, dan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa.

### 3.4 Penentuan Subjek Penelitian

#### 3.4.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV A dan IV B di SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 30 siswa.

**Tabel 3.2**  
**Data Siswa Kelas IV di SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020**

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
IV A	2	13	15
IV B	3	12	15
Jumlah	5	25	30

Dengan mempertimbangkan hal-hal diatas dan melihat keadaan populasi berkelompok-kelompok yaitu sebanyak dua kelas maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan kelas IVA sebanyak 15 siswa, dan IV B sebanyak 15 siswa, dengan jumlah siswanya 30 siswa sebagai populasi untuk memperoleh data penelitian.



### 3.4.2 Sampel

Menurut Suharsimi (2010:95), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan data dan waktu, maka penelitian dapat menggunakan teknik populasi random yang diambil dari populasi tersebut. Apabila subyek lebih dari 100, maka akan diambil 10% - 15% s/d 25% sampai seterusnya dari jumlah populasi, dan sebaliknya jika subyek kurang dari 100%, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 38 Mataram, kelas IV terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV A dan IV B. Maka teknik pengambilan sampel menggunakan teknik random sampling yaitu pemilihan kelas kontrol dan kelas eksperimen melalui undi/kocok, dengan begitu dari hasil pengundian yang diperoleh kelompok (eksperimen) dari kelas memiliki siswa yang berjumlah 15 dan kelas IV A (kontrol) memiliki siswa dengan jumlah 15 dan kelas IV B, sehingga jumlah total sampel adalah 30 siswa.

## 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data atau keterangan yang diperlukan dalam penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

### 3.5.1 Non Test (Observasi)

Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses belajar mengajar berlangsung melalui observasi, observasi yang

digunakan dalam penelitian ini adalah untuk melihat keterlaksanaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam kegiatan belajar mengajar. Observasi ini dilakukan untuk melihat keaktifan siswa dalam proses belajar. Aspek keterlaksanaan pembelajaran yang dicapai dianalisis dengan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{keterlaksanaan} = \frac{\text{indikator yang dicapai}}{\text{jumlah indikator maksimal}} \times 100 \%$$

Pedoman kesimpulan keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.3 Persentase Keterlaksanaan Media Pembelajaran  
*Crossword Puzzle***

Persentase Keterlaksanaan	Kategori
>90	Sangat baik
80<k<90	Baik
70<k<80	Cukup
60<k<70	Kurang
K<60	Sangat kurang

Sudjana (2008:118)

### 3.5.2 Tes

Menurut Sudijono (2015:139) tes merupakan cara yang dipergunakan atau prosedur yang perlu ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian dibidang pendidikan yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas baik berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau perintah-perintah yang harus dikerjakan, sehingga dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi.

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar kognitif siswa. Tes dilakukan terhadap semua siswa yang menjadi

sampel. Dalam penelitian ini bentuk tes digunakan adalah tes hasil belajar, sedangkan untuk bentuk soal tes menggunakan pilihan ganda (*multiple choice*). Soal tes pilihan ganda tersebut, terdiri dari pokok persoalan yang dikemukakan dalam bentuk pertanyaan dan pilihan jawaban (*option*).

**Tabel 3.4. Kisi-kisi Lembar Soal**

Tema	Materi	Kompetensi dasar	Indikator	Aspek				jumlah
				C1	C2	C3	C4	
tema 8 “Daerah Tempat Tinggalmu”	PKN	1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.	1.3.1 Menerima dan menjalankan keberagaman agama yang di anutnya sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.		10	8		2
		2.3 Bersikap toleransi dalam keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka	2.3.1 Mendeskripsikan sikap toleransi dalam keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.		9, 26			2
			2.3.2 Menunjukkan sikap toleransi terhadap keberagaman umat beragama di masyarakat	27	28	11, 17,		4

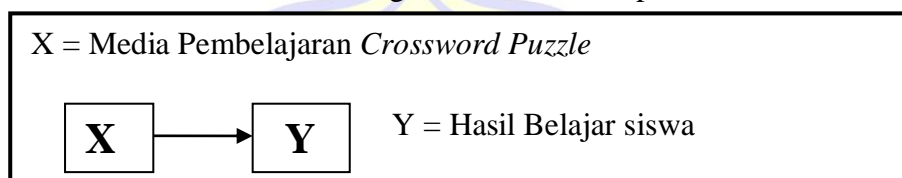
		Tunggal Ika.	sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.						
		3.3 Menjelaskan Manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	3.3.1 Mendeskripsikan Manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	19				1	
		4.3 Mengemukakan Manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	4.3.1 Mampu memberi argumen tentang Manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	18				1	
	Bahasa Indonesia	3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	3.9.1 Mampu menyebutkan dan menjelaskan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	20, 22, 24					3
		4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat	4.9.1 Menampilkan hasil pengamatan tentang karakteristik tokoh-tokoh yang terdapat pada teks	3, 23				2	





yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variable terikat (*dependen*). Artinya bahwa variable bebas dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran *Crossword Puzzle* dilambangkan dengan (X), dan variable terikat adalah variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variable bebas (*independent*). Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa, dilambangkan dengan (Y).

Tabel 3.5 Bentuk Paradigma Penelitian Eksperimen ini adalah



### 3.7 Instrumen Penelitian

Soal penelitian harus di uji cobakan terlebih dahulu sebelum digunakan untuk mengungkap data. Hal ini bertujuan untuk mengetahui validitas dari soal tersebut, peneliti melakukan uji validitas ahli dan uji lapangan.

#### 3.7.1 Validitas Instrumen

Menurut Sudijono (2015:163) validitas adalah salah satu ciri yang menandai tes hasil belajar yang baik. Untuk dapat menentukan apakah suatu tes hasil belajar telah memiliki validitas atau daya ketepatan mengukur, dapat dilakukan dari dua segi, yaitu: dari segi tes itu sendiri sebagai suatu totalitas, dan dari segi itemnya, sebagai bagian tak terpisahkan dari tes tersebut.

Sebagaimana pendapat Taniredja (2012:42) yang mengungkapkan bahwa sebuah soal dikatakan valid apabila mampu mengukur dan mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat.

Dalam penelitian ini, validasi soal dilakukan oleh validator yaitu Ibu Nurmiwati, M.Pd, setelah soal dianggap valid secara konseptual maka selanjutnya soal tersebut diujicobakan pada sekelompok responden yang berbeda namun karakteristik yang sama.

Untuk menentukan validitas butir soal dalam penelitian ini digunakan rumus persamaan korelasi *product moment* dengan angka kasar pada persamaan di bawah ini:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

**Keterangan :**

- $r_{xy}$  = Koefisien antara variabel x dan y  
 x = Item butir soal  
 y = Skor Soal  
 n = Jumlah Siswa  
 $\sum x$  = Jumlah skor x  
 $\sum y$  = Jumlah skor y  
 $\sum xy$  = Jumlah hasil perkalian tiap- tiap skor dari x dan y  
 $\sum x^2$  = Jumlah hasil kuadrat x  
 $\sum y^2$  = Jumlah hasil kuadrat y  
 $(\sum x)^2$  = Jumlah hasil kuadrat dari  $\sum x$   
 $(\sum y)^2$  = Jumlah hasil kuadrat dari  $\sum y$

Tiap butir soal dapat dinyatakan valid jika  $r_{hitung} \geq$  dari  $r_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5%.

Jika hasil  $r_{hitung}$  sudah diketahui dikonsultasikan dengan nilai  $r_{tabel}$  *product moment* dengan taraf signifikansi 5 % keputusan dengan membandingkan  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$  sebagai berikut:

Jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ , maka soal tersebut dikatakan valid

Jika  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ , maka soal tersebut dikatakan tidak valid

**Tabel 3.6. Interpretasi Koefisien Validitas**

Interval	Kategori
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Tinggi
0,80-1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Sugioyono (2007)

### 3.7.2 Uji Reliabilitas

Menurut Mahmud (2011:167), reliabilitas adalah tingkat ketepatan, ketelitian atau keakuratan sebuah instrumen. Reliabilitas menunjukkan apakah instrumen tersebut secara konsisten memberikan hasil ukuran yang sama tentang sesuatu yang diukur pada waktu yang berlainan.

Menurut Arikunto (2010:221), menyatakan bahwa “reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik”.

Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan teknik *Alpha Cronbach's* yang dianalisis dengan menggunakan aplikasi SPSS.16.0 *for windows*.

$$r_{11} = \frac{2r_{\frac{11}{22}}}{1 + r_{\frac{11}{22}}}$$

(Arikunto, 2010: 223)

Keterangan:

 $r_{11}$  = Koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan $r_{\frac{11}{12}}$  = Korelasi antara skor-skor setiap belah**Tabel 3.7 Kriteria Reliabilitas Soal**

Harga r	Keterangan
0,00 - 0,20	Sangat rendah
0,21 - 0,40	Rendah
0,41 - 0,60	Sedang
0,61 - 0,80	Tinggi
0,81 - 1,00	Sangat tinggi

(Arikunto, 2010: 223)

**3.7.3 Uji Tingkat Kesukaran**

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan atau tidak terlalu sulit. Bilangan yang menunjukkan mudah atau sulitnya suatu soal disebut indeks kesukaran (difficulty index). Untuk dapat mengukur kesukaran suatu soal digunakan rumus (Arikunto, 2013: 208):

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab dengan betul

JS = jumlah siswa peserta tes

Adapun tolak ukur menginterpretasikan tingkat kesukaran butir soal, digunakan tabel sebagai berikut (Arikunto, 2013: 210):

**Tabel 3.8. Kriteria Indeks Kesukaran**

Indek tingkat kesukaran	Kriteria Tingkat Kesukaran
$0,0 < r \leq 0,3$	Sukar
$0,3 < r \leq 0,7$	Sedang
$0,7 < r \leq 1,0$	Mudah

### 3.7.4 Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai dengan siswa yang kurang pandai. Angka yang menunjukkan daya pembeda disebut indeks diskriminasi (D), untuk mengetahui indeks diskriminasi digunakan rumus (Arikunto, 2013: 213):

$$D = \frac{Ba}{Ja} - \frac{Bb}{Jb} = Pa - Pb$$

Keterangan:

- D = Daya pembeda (indeks diskriminasi)
- Ba = Banyak peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar
- Bb = Banyak peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar
- Ja = Banyak peserta kelompok atas
- Jb = Banyak peserta kelompok bawah
- Pa = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab dengan benar
- Pb = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab dengan benar (P sebarang kesukaran).

Klasifikasi daya pembeda dapat dilihat pada Tabel 3.10 berikut ini (Arikunto, 2013: 218)

**Tabel 3.10. Kriteria Indeks Daya Pembeda**

Indeks Daya Pembeda	Kriteria Daya Pembeda
Negative	Sangat buruk, harus dibuang
$0,0 < r \leq 0,2$	Jelek ( <i>poor</i> )
$0,2 < r \leq 0,4$	Cukup ( <i>satisfactory</i> )
$0,4 < r \leq 0,7$	Baik ( <i>good</i> )
$0,7 < r \leq 1,0$	Baik sekali ( <i>excellent</i> )



### 3.8 Prosedur Penelitian

Penelitian terdiri dari tiga tahapan, yaitu pra penelitian, perencanaan dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari setiap tahapan tersebut, adalah:

#### 1. Tahap Persiapan

- a. Melakukan observasi untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan siswa yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar guru.
- b. Membuat perangkat pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen.

#### 2. Tahapan Pelaksanaan

- a. Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *crossword puzzle* di kelas eksperimen (IVA) dan kelas kontrol (IV B).
- b. Melaksanakan test *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

#### 3. Tahap Pengolahan Data

- a. Mengumpulkan data penelitian
- b. Mengolah dan menganalisis data penelitian
- c. Menyusun hasil penelitian

### 3.9 Teknik Analisa Data

#### 3.9.1 Uji Prasyarat

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan teknik statistik yaitu dengan menggunakan uji-t. Sebelum uji-t dilakukan, terlebih

dahulu dilakukan uji persyaratan yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah uji persyaratan dilakukan maka langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis yang diajukan dengan menggunakan rumus Uji-t.

a. Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan rumus kai kuadrat (chi square). Rumusnya adalah

$$\chi^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

$\chi^2$  = Chi kuadrat

$O_i$  = Nilai yang tampak dari hasil pengamatan

$E_i$  = Nilai yang diharapkan terjadi/ nilai teoritik

Adapun kriteria pengambilan keputusan. Jika  $\chi^2$  hitung <  $\chi^2$  tabel, maka data berdistribusi normal. Demikian sebaliknya  $\chi^2$  hitung >  $\chi^2$  tabel, maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah menggunakan uji-t, sebelum dilakukan uji-t tersebut dilakukan uji prasyarat yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah kedua sampel tersebut homogen atau tidak.

Untuk memudahkan peneliti dalam melakukan perhitungan uji homogenitas, maka peneliti menggunakan aplikasi SPSS.16.0 *for windows* teknik *Levene Test*. *Levene Test*, adalah pengujian yang

dilakukan untuk mengetahui bahwa data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians sama (homogen) dan digunakan untuk melihat perbedaan yang muncul karena adanya perlakuan, untuk menyimpulkan ada tidaknya perbedaan rata-rata dengan cara membandingkan variansinya.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas *Levene Test*, yaitu: jika nilai  $\text{sig} \geq 0.05$ , maka data homogen, dan jika nilai  $\text{sig} \leq 0.05$ , maka data tidak homogen

c. Uji Hipotesis

Data terdistribusi normal maka dilanjutkan dengan uji-t dua sampel independen (*independent-samplest test*) menggunakan program SPSS versi 16.00. Bentuk hipotesisnya jika nilai P-value (signifikasi) (2-tailed)  $\geq \alpha$ , dimana  $\alpha = 0,05$ ; maka  $H_a$  diterima dan diinterpretasikan tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan sosial atau hasil belajar kognitif siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kemudian, analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah analisis statistik dengan program Aplikasi *SPSS 16.0 for windows*, menggunakan rumus *independent samples T-Test*, dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan

t = nilai t yang dihitung

$\bar{X}_1$  = nilai rata-rata kelas eksperimen

$\bar{X}_2$  = nilai rata-rata kelas kontrol  
 $n_1$  = jumlah anggota kelas eksperimen  
 $n_2$  = jumlah anggota kelas kontrol  
 $S_1^2$  = varians kelas eksperimen  
 $S_2^2$  = varians kelas kontrol

Kriteria:

$t_{hit} > t_{tabel}$  maka  $H_o$  ditolak atau  $H_a$  diterima

$t_{hit} < t_{tabel}$  maka  $H_o$  diterima atau  $H_a$  ditolak

Untuk mengetahui apakah perbedaan perlakuan tersebut signifikan atau tidak, maka nilai  $t_{hitung}$  tersebut perlu dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$ . Bila nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$ , maka perbedaan itu signifikan, sehingga bisa dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan atas penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle*. Jadi  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Begitu sebaliknya apabila nilai  $t_{hitung}$  lebih kecil dari nilai  $t_{tabel}$ , maka perbedaan itu signifikan. Sehingga bisa dinyatakan tidak terdapat pengaruh yang signifikan atas penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle*. Jadi,  $H_a$  ditolak  $H_o$  diterima.

#### d. Uji Hasil belajar Kognitif

*Persamaan mencari nilai gain*

$$g = \frac{(\% \text{rata-rata posttest}) - (\% \text{rata-rata pretest})}{100 - \% \text{rata-rata pretes}} \dots\dots\dots$$

Untuk mengetahui besarnya peningkatan pada hasil belajar kemampuan kognitif peserta didik digunakan persamaan Nilai gain. Nilai gain skor diperoleh berdasarkan penghitungan terhadap data kemampuan kognitif peserta didik dengan rumus gain yang kemudian diklasifikasikan dengan Kriteria Gain Skor Ternormalisasi menurut Hake (Sari, 2018: 37), disajikan pada Tabel 1.

*Tabel 1. Kriteria Gain Skor Ternormalisasi*

Kriteria Peningkatan Gain	Skor ternormalisasi
g-Tinggi	$g \geq 0,7$
g-Sedang	$0,7 > g \geq 0,3$
g-Rendah	$g < 0,3$

